

Actividad 2

Creación de una WebQuest

Máster Formación del Profesorado - Orientación Educativa.
Asignatura: Innovación, investigación y gestión del cambio en
Orientación Educativa.

UNED

#SOMOS2030
uned.es

UNED



Índice

1. Introducción	3
2. Enunciado de la actividad	10
3. Cronograma	12
4. Evaluación de la actividad	14
5. Referencias	14

1. Introducción

1.1 ¿Qué es una WebQuest?

De manera breve podemos definir la WebQuest como un tipo de blog educativo. De manera más precisa, podemos decir que es una **metodología de aprendizaje** basada fundamentalmente en los recursos que proporciona **internet** y que facilita que el **alumnado investigue y explore**, a través del aprendizaje cooperativo y que conlleva que el resultado se plasme en una página web.

La WebQuest fue desarrollado en 1995 en la Universidad Estatal de San Diego por Bernie Dodge junto con Tom March, recordemos que se trata de una actividad de búsqueda de información guiada, en la cual la mayor parte de esta información utilizada por el alumnado está extraída de la Red. Se trata, pues, de una actividad didáctica que propone una o varias tareas factibles y atractivas para el alumnado y un proceso para realizarlas. La(s) tarea(s) debe(n) ser algo más que contestar a preguntas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador; se trata de hacer algo con la información: analizar, sintetizar, transformar, crear, juzgar, etc. En definitiva, es un nuevo modelo de aprendizaje tecnológico caracterizado por la información de los múltiples recursos de internet con los que se pretende aprender (Roig, 2006).

Si queréis profundizar sobre el tema, os animamos a que accedáis a la página personal de un [profesor de la Universidad de Jaén](#) o la [Universidad de Valencia](#).

Los **apartados** que debe recoger una WebQuest son los siguientes:

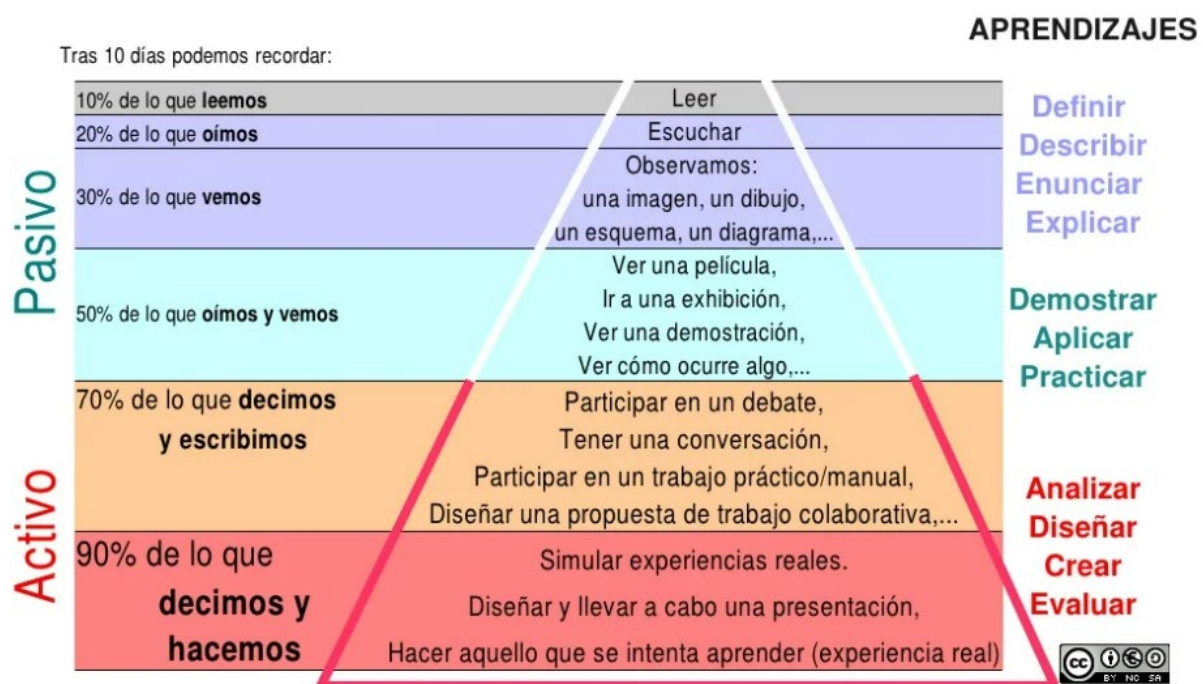
1. **Introducción:** en la que se presenta el programa. Sirve para orientar al alumnado a cerca de lo que se espera de él. Debe ser clara y motivadora con la finalidad de presentar el blog: el tema sobre el que se trabajará, el escenario inicial, el planteamiento de preguntas, problemas o retos a resolver...
2. **Tareas:** es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla, crucigrama, viñeta, cuestionario... Se facilita una lista de Herramientas y Recursos para desarrollar este apartado. Son las actividades que el alumnado deberá completar al final de la WebQuest
3. **Recursos:** explicaciones sobre el tema objeto del programa con enlaces a los documentos de referencia (publicaciones oficiales, vídeos, encuestas...) y que a través de su lectura/visionado el alumnado podrá dar respuesta a las tareas propuestas.
4. **Proceso:** cómo se va a llevar a cabo el programa. Los pasos o actividades que los alumnados deben seguir para completar la tarea, así como los recursos a utilizar. La explicación debe ser corta y precisa y detallada: se indica el reparto de tareas en el interior del grupo, la descripción del rol que cada miembro debe adoptar y la planificación del trabajo.

5. **Temporalización:** cuándo se va a desarrollar este programa siguiendo el calendario escolar.
6. **Evaluación:** criterios de evaluación en que se basa esta evaluación. Se ha de tener en cuenta el nivel de los alumnados y el tipo de actividad. Se suele utilizar la rúbrica. Para esta actividad será suficiente una rúbrica sencilla.
7. **Conclusiones:** sección que proporciona la oportunidad de resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo que se ha aprendido.

1.2 En qué consiste el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El ABP es una metodología de aprendizaje que permite al alumnado adquirir los conocimientos y las competencias clave del s. XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a los problemas de la vida real (Trujillo, 2015). El alumnado se convierte en el protagonista de su proceso, en el que se parte de una pregunta concreta -en nuestro caso el tema que queremos trabajar- que el alumnado debe dar respuesta mediante el desarrollo de un proyecto -en nuestro caso a través del desarrollo de una WebQuest-. Podemos ver la importancia del aprendizaje activo a través de la Figura I.

Figura I: El cono de aprendizaje de Edgar Dale y Bruce Nylan



Fuente: aidaivars.wordpress.com

Animamos al alumnado que quiera profundizar en el ABP, a que vea la videoclase del profesor José Manuel Sáez López, de la Facultad de Educación de la UNED: <https://canal.uned.es/video/5a82fa9cb1111f667b8b457c>

1.3 ¿Qué me va a aportar el desarrollo de esta actividad en mi desempeño profesional?

En la actualidad, las evidencia destaca los beneficios que aporta a los orientadores educativos, el uso de las TIC en el desarrollo de su profesión y en esta línea apunta Sobrado-Fernández (2005, p.27) cuando afirma que “La utilización de las TIC por los Orientadores y su adecuada competencia profesional posibilita y mejora las acciones de los Servicios de Orientación así como los flujos comunicativos entre las instituciones orientadoras y otros servicios similares existentes en la demarcación sociogeográfica correspondiente. Las TIC favorecen el desarrollo tecnológico, el progreso social y cultural y pueden servir también de plataforma a la actividad de los profesionales de la Orientación para mejorar sus competencias y ofrecer unos servicios de calidad, adaptados a las necesidades formativas y profesionales de los destinatarios de las acciones orientadoras”, por lo que podemos extraer que debemos familiarizar a los futuros orientadores educativos en el manejo de las TIC, como también apunta el estudio desarrollado por Muñoz-Carril y González-Sanmamed (2014).

Aunque en la presente actividad solo nos vamos a centrar en **GOOGLE SITES**, en el cuadro siguiente se recogen otras herramientas y recursos que pueden ser de interés.

CATEGORÍA	HERRAMIENTA / RECURSO	UTILIDAD / CARACTERÍSTICAS
PÁGINAS DESAROLLO WEB/BLOG	Google Sites	La plataforma de Google permite crear sitios para que docentes y estudiantes colaboren en su propio blog.
	Blogger	Esta otra opción de Google está entre las más conocidas debido a su amplio recorrido y experiencia. Blogger ofrece la posibilidad de crear blogs gratuitos, con buen diseño y fácil configuración y puesta a punto para empezar
	Wordpress	Es la plataforma de blogs más conocida del mundo, con millones de páginas web que la utilizan en su versión gratuita
	Wix	Es una plataforma para crear webs de forma gratuita y sencilla, sin necesidad de tener conocimientos avanzados de programación; también permite crear blogs y alojarlos en su sitio,
PRESENTACIONES E INFOGRAFÍAS	Genially	Presentaciones, infografías, imágenes interactivas plantillas para juegos.
	Powerpoint	Con la nueva actualización se puede además grabar la pantalla y la <i>webcam</i> del profesor.
	Prezi	Presentaciones en un lienzo más grande que powerpoint, donde puedes ir haciendo zoom a las diferentes secciones y crear animaciones que ayuden a la comprensión del conjunto de la presentación.
DOCUMENTOS INTERACTIVOS Y PUBLICACIONES EN LÍNEA	Mentimeter	Permite crear presentaciones e incluir preguntas en ellas para interactuar con los estudiantes.
	Visme	Herramienta que permite diseñar las presentaciones para hacerlas más dinámicas.
	Canva	Se trata de una herramienta que nos permite crear carteles, posters, documentos, gráficos...
	PiKtochart	Parar crear infografías con paneles de grandes dimensiones.
	Calameo	Programa para crear publicaciones web interactivas como revistas, folletos o presentaciones.
	Slideshare	Software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas pudiendo crear animaciones de objetos.
	Issuu	Este recurso permite la visualización de material digitalizado libros, revistas, periódicos... guardando una copia de ellos.

PRESENTACIONES MULTIMEDIA	Nearpod	Herramienta que permite la creación de presentaciones interactivas con cuestionarios, encuestas, actividades... para que el alumnado participe en la sesión.
	Genially	Tiene plantillas de juegos para editar, pero no se guardan las respuestas de los estudiantes si no están registrados.
	Wordwall	Tiene plantillas de juegos y actividades para editar. Los estudiantes acceden con un código y se guardan las respuestas con sus nombres.
REALIDAD AUMENTADA	Aumentaty	Crea tus propios proyectos de realidad aumentada en apenas unos pasos sin tener conocimientos técnicos, de manera sencilla y autónoma.
	MergeCube	Permite sostener objetos digitales en 3D, lo que permite una forma completamente nueva de aprender e interactuar con el mundo digital.
PANEL COLABORATIVO	Padlet	Es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen "post-its".
MAPAS MENTALES	Mindomo	Crea mapas mentales y conceptuales, esquemas y diagramas de Gantt.
	Mindmup	Lluvia de ideas, presentaciones y esquemas de documentos con mapas mentales, y publica tus ideas en línea y en las redes sociales.
	Popplet	Ayudar a los estudiantes a aprender de forma visual y creativa. Empleado por más de un millón de estudiantes en 130 países.
NUBES DE PALABRAS	WordArt	Permite crear nubes de palabras interactivas
AVATAR	Voki	Aplicación que te permite crear un personaje virtual o avatar que se mueve y habla según las indicaciones.
CÓMIC	Pixton	Herramienta que se utiliza para crear cómics usando figuras, escenas, personajes...
RULETA	Wheel of names	Permite crear una ruleta para hacer sorteos al azar. Solo hay que introducir los nombres/temas y girar la rueda.
VÍDEOS CON ANIMACIONES	Powerpoint	Herramienta que sirve de apoyo en presentaciones o exposiciones. Se trata de un software que trabaja por medio de diapositivas.
	Powtoon	Es un software cuya función permite la creación de animaciones y presentaciones en vídeos.

	Animaker	Aplicación que se puede usar desde internet para crear vídeos con animaciones que posteriormente podemos exportar a Youtube.
INCLUIR PREGUNTAS EN VÍDEOS	Microsoft Stream	Aplicación de Microsoft Office que permite grabar la pantalla y la webcam del profesor. Ofrece la posibilidad de incluir cuestionarios en los vídeos.
	EDpuzzle	Se trata de una aplicación web gratuita que permite crear cuestionarios de evaluación o realizar vídeos educativos con preguntas incluidas en ellos.
	OBS Studio	Programa de código abierto y gratuito que graba y transmite vídeos.
	iMovie	Editor de vídeo solo para Apple. Se puede usar en ordenador y en móvil.
	VivaVideo	Aplicación solo para móvil Android, Apple...).
GRABACIÓN DE PANTALLA	Screencast-O-Matic	Graba lo que se hace en la pantalla.
	Microsoft Teams	Permite el trabajo en equipo o el desarrollo de un proyecto común, facilitando la comunicación y el intercambio de material entre sus miembros.
	SMRecorder	Graba en vídeo toda la actividad que sucede en el escritorio, registrar el sonido del micrófono...
CUESTIONARIOS ONLINE	Kahoot	Plataforma gratuita que permite la elaboración de cuestionarios, es muy dinámica y fácil de usar.
	Quizlet	La modalidad Quizlet Live es parecida a Kahoot.
	Quizizz	Aplicación que permite crear preguntas personalizadas y a las que el alumnado accede conociendo la página web y el código del cuestionario.
	Socrative	Herramienta de evaluación educativa que permite conocer la respuesta de los sujetos en tiempo real a través de móviles u ordenadores.
	Google Forms	Aplicación de Google que permite crear cuestionarios en línea y luego exportar los resultados a Excel.
	Pear Deck	Aplicación para Google Slides y Microsoft Powerpoint. Permite incluir preguntas en presentaciones para interactuar con los estudiantes.
	Mentimeter	Permite incluir preguntas en presentaciones para interactuar con los estudiantes.
	Exam.net	Plataforma que impide a los estudiantes salir de esa página para consultar otras webs durante el examen.
	Respondus	Navegador que permite la realización de exámenes en Blackboard de forma segura y controlada.
	Goconqr	Permite hacer mapas mentales, apuntes, tests, fichas y diapositivas de manera fácil y gratuita.

GENERAR CÓDIGO QR	QR Code	Crea códigos QR gratis y de manera automática.
EVALUAR CON CÓDIGOS	Plickers	A pesar de la interfaz únicamente en inglés, es una herramienta gratuita que permite crear cuestionarios en línea para posteriormente plantear las preguntas al alumnado de manera dinámica y atractiva, obteniendo los resultados de cada participante en tiempo real y convirtiendo el aprendizaje en un juego.
	Whiteboard	Pizarra digital de Microsoft, para la colaboración creativa de ideas y contenido.
	ExplainEverything	Es una herramienta de pizarra digital con colaboración en tiempo real para diseñar y realizar screencasts que te permite animar, grabar, anotar, colaborar y explorar nuevas ideas. (Solo para Apple y escritorio).
	Doceri	App de panel digital para grabar video clases en la que puedes dibujar, añadir gráficos, fotos, e ir grabando la voz mientras explicas, parando y reanudando para corregir o incorporar información. (Hay app de escritorio y Apple).
PLATAFORMAS PARA EVALUAR VIDEOS DE ESTUDIANTES	Flipgrid	Es una aplicación online que te permite dar protagonismo a tu alumnado, donde se puede grabar, bien explicando algo, dando una opinión o lo que le propongas, y todo quedará recogido en un vídeo en la aplicación, donde luego puedes supervisar todos los vídeos que ha grabado cada alumnado/a de la clase.
CREAR RÚBRICAS	CoRubrics	Es un complemento para hojas de cálculo de Google que permite realizar un proceso completo de evaluación con rúbricas.
	Rubistar	Herramienta gratuita que ayuda a profesores a crear rúbricas.
	Microsoft Teams	Permite insertar una rúbrica asociada a una tarea.

2. Enunciado de la actividad

La actividad consiste en el **desarrollo de una WebQuest** mediante la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos **a través de Google Sites**. Es una actividad obligatoria con una carga aproximada de trabajo de 80 horas. El objetivo de esta actividad es introducirnos en la aplicación práctica de los contenidos de esta asignatura, relacionados principalmente con su futuro rol como orientadores escolares. Debéis partir de la siguiente situación: sois orientadores/as en un centro de Educación Secundaria y queréis desarrollar un programa de intervención orientadora que se enmarque en la Acción Tutorial. El programa será desarrollado en horario de tutoría, siendo los destinatarios tanto el alumnado como el tutor/a, y/o las familias o el profesorado del centro.

Para ello, se propone que cada equipo elija una temática específica relacionada con el ámbito de la orientación educativa (por ejemplo, la prevención del consumo de alcohol, la interculturalidad, educación afectivo-sexual, prevención de acoso escolar, uso responsable de redes sociales, etc.), y se elabore una WebQuest, incluyendo los siete apartados ya mencionados -Introducción, Tareas, Recursos, Procesos, Temporalización, Evaluación y Conclusiones-.

Esta actividad se realizará en grupo, considerando que la investigación y la tarea docente es, por lo general, una tarea en equipo. Los grupos no han de superar los **cuatro miembros**, para facilitar una interacción efectiva y un ajuste del trabajo al plazo establecido.

Se llevará a cabo una **evaluación por pares o iguales**, los estudiantes evaluarán la actividad de los compañeros/as empleando la rúbrica facilitada por el Equipo Docente y tras los cambios que se hayan sugerido se entregará en el apartado de Tareas del curso virtual.

Facilitamos aquí unos ejemplos de vídeos explicativos para crear una WebQuest:

- <https://www.youtube.com/watch?v=qsLEAY4gLn0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=DzVN0LCy94U>

A modo de ejemplo, también incluimos algunas WebQuest que puede servir de inspiración (no para copia):

- [Educación Sexual](#)
- [Violencia de género](#)
- [Relaciones afectivo-sexuales en la adolescencia](#)
- [Queriéndonos bien.](#)
- [Técnicas de estudio.](#)
- [¿Eres lo que ves?](#)
- [Primero, me quiero.](#)
- [Igualdad de género.](#)
- [Educación emocional.](#)
- [Miedo a perderse algo.](#)
- [El camino hacia el mindfulness](#)
- [The Good student](#)
- [Stop bullying](#)
- [Las diferencias nos enriquecen.](#)
- [Grooming](#)
- [Yo digo no.](#)
- [Diversidad familiar](#)
- [Asertividad](#)
- [Prevención del consumo de alcohol](#)
- [Omar.](#)
- [Conocer la interculturalidad.](#)
- [Acoso escolar](#)
- [Conozcamos a la comunidad gitana.](#)
- [Inmigración.](#)
- [La interculturalidad.](#)
- [Viaje a través de las culturas.](#)
- [¿Violencia? ¡Yo paso!.](#)

3. Cronograma

Para realizar la actividad se deben tener presentes las siguientes fechas clave:

- **Del 1 al 30 de octubre:**
 - El Equipo Docente formará los equipos de 3-4 personas y los publicará en el curso virtual las primeras semanas de curso. También establecerán a qué equipo se va a dar el *feedback*.
 - Los miembros de cada equipo deben contactar (lo podrán hacer a través de los foros o a por el canal que consideren como teléfono, Teams, WhatsApp, etc.) y establecer el tema que quieren desarrollar en la WebQuest.
 - El tema de la Webquest se enviará al curso virtual, en un documento pdf (empleando la Ficha del **ANEXO 1**) en el apartado de Tareas “**ACTIVIDAD 2 (parte 1) TEMA**”, con el título “Actividad 2_parte1: apellidos_nombre”. La fecha límite es el **30 de octubre**. Todos los integrantes del Grupo deben realizar el envío.

- **Del 1 de noviembre al 15 de diciembre:**
 - Se sube al curso virtual el enlace de la WebQuest con los apartados solicitados. No es necesario que aparezca el contenido que se va a desarrollar. En el segundo mes de curso, una vez seleccionado el tema que quieren trabajar en la WQ, así como ver los recursos disponibles para comenzar a desarrollar la WQ en **Google Sites**, se deberán incluir los apartados solicitados: **1. Introducción, 2. Tareas, 3. Recursos, 4. Proceso, 5. Temporalización, 6. Evaluación y 7. Conclusiones**, pero sin necesidad todavía de desarrollar el contenido estos apartados.
 - El enlace a la WQ se enviará al curso virtual, en un documento pdf (empleando la Ficha del **ANEXO 2**) en el apartado de Tareas “**ACTIVIDAD 2 (parte 2) ENLACE**”, con el título “Actividad 2_parte2: apellidos_nombre”. La fecha límite es el **15 de diciembre**. Todos los integrantes del Grupo deben realizar el envío.

- **Del 1 de enero al 31 de marzo:**
 - Se finaliza la WebQuest y se envía el enlace al equipo que va a hacernos el *feedback*.
 - Durante los siguientes 3 meses de curso el grupo debe desarrollar el contenido de cada uno de los apartados de la WQ. Cuando lo tenga, siempre **antes del 31 de marzo** (que es la fecha límite), deberá enviar el enlace al equipo encargado de hacer su feedback.
- **Del 1 al 15 de abril:** se da el feedback al otro grupo.
 - Durante el 6º mes del curso deberá el grupo hacer el feedback al otro equipo siguiendo la rúbrica del **ANEXO 3**.
 - Una vez realizado el informe según la rúbrica, además de enviárselo al otro equipo, lo deberán subir cada integrante del grupo al apartado de Tareas **“ACTIVIDAD 2 (parte 3) FEEDBACK”**, con el título “Actividad 2_parte 3: apellidos_nombre”. La fecha límite es el **15 de abril**.
- **Del 15 de abril al 15 de mayo:** Durante el 7º mes se incorporarán los cambios necesarios sugeridos por el otro equipo y se deben enviar 2 documentos (se puede realizar el envío con una carpeta comprimida o compilando los dos documentos en formato pdf):
 - Primer documento **“WEBQUEST”**: realizado de modo **individual**, empleando la Ficha del **ANEXO 4**.
 - Segundo documento **“TRABAJO EN EQUIPO”** empleando la Ficha del **ANEXO 5**. Descripción de la aportación de cada uno de los integrantes del equipo. Cada uno debe ocuparse de redactar la descripción de sus “aportaciones” a la creación de la Webquest. Posteriormente, habrá un espacio dedicado a “observaciones”, en donde cada uno (indicando su nombre y apellidos previamente) puede incluir todo lo que se considere relevante sobre el trabajo en equipo que se ha llevado a cabo a lo largo de curso para desarrollar la actividad 2. Finalmente, **este documento debe de ser firmado por todos los miembros**.
 - Ambos documentos se subirán al curso virtual, en el apartado de Tareas **“ACTIVIDAD 2 (parte 4) WEBQUEST”**, con el título “Actividad 2_parte 4: apellidos_nombre”. La fecha límite es el **15 de mayo**.

4. Evaluación de la actividad

4.1 Evaluación por pares

La evaluación por pares se realizará, en las fechas indicadas en el Cronograma. A principio de curso se establecerá el grupo al que se va a evaluar cada equipo, siendo en marzo cuando se enviará para su evaluación y en abril cuando se reciba el feedback. El grupo que reciba la actividad de sus compañeros/as deberá elaborar un informe, siguiendo la rúbrica aquí aportada, en el que se destaquen los aspectos a mejorar y enviárselo a sus compañeros/as y enviárselos a estos.

4.2 Criterios de evaluación de la actividad

La actividad tendrá será puntuada sobre 10 puntos, los cuales se conforman de la siguiente manera:

- 10% Pertinencia del tema propuesto.
- 20% Elaborar el informe siguiendo la rúbrica, a otro equipo.
- 70% Elaboración de la WebQuest, desarrollando los 7 apartados propuestos, siguiendo las indicaciones de la rúbrica, y desarrollo del trabajo en equipo.

Esta actividad supone el 70% de la puntuación final de la asignatura por lo que será necesario aprobarla para poder superar la asignatura.

5. Referencias

- Muñoz-Carril, P. C., & González-Sanmamed, M. (2015). Utilización de las TIC en orientación educativa: Un análisis de las plataformas web en los departamentos de orientación de secundaria/Use of ICT in educational guidance: A review of websites in secondary schools guidance departments. *Revista Complutense de Educación*, 26(2), 447-465.
- Roig, R. (2006). EDUTIC-WQ, una herramienta para crear y diseñar WebQuest. *Comunicación y Pedagogía*, 210, 72-77.
- Sobrado-Fernández, L. (2006). Las competencias de los orientadores en el ámbito de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación): diagnóstico y desarrollo. *Estudios sobre Educación*, 11, 27-43
- Trujillo, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Ministerio de Educación, cultura y deporte.

ANEXO 1. ACTIVIDAD 2 (parte 1) TEMA

Nombre y apellidos	
Nombre y apellidos del equipo	
Nombre de la Webquest	
Tema de la Webquest	
Nombre y apellidos del equipo al que se va a dar el feedback	

ANEXO 2. ACTIVIDAD 2 (parte 2) ENLACE

Nombre y apellidos	
Nombre y apellidos del equipo	
Nombre de la Webquest	
Tema de la Webquest	
Enlace a la Webquest	

ANEXO 3. RÚBRICA. ACTIVIDAD 2 (parte 3) FEEDBACK

Introducción

Capacidad motivadora de la introducción	0 puntos La introducción es puramente formal.	1 punto La introducción se relaciona algo con los intereses del alumnado y/o describe una pregunta, problema o supuesto.	2 puntos La introducción adentra al alumnado en un tema de su interés, describe un problema que debe resolverse o unas cuestiones que deben contestarse.	Puntos:
Eficacia de la introducción	0 puntos La introducción no prepara al alumnado para la tarea.	1 punto La introducción hace ciertas referencias al conocimiento anterior del alumnado, teniendo en cuenta la etapa en la que se encuentran.	2 puntos La introducción prepara con eficacia al alumnado, presentando con eficiencia cuál es el asunto principal de la actividad.	

Tarea

Conexión de la tarea con la materia para la que está diseñada	0 puntos La tarea no se relaciona con la Orientación Educativa (OE).	2 puntos Las tareas, al menos dos, se refieren a la OE, pero no están claramente relacionadas lo que el alumnado debe conocer y ser capaces de hacer.	4 puntos Las tareas, al menos tres, se refiere a la OE y están claramente conectadas con lo que el alumnado debe saber y ser capaces de hacer.	Puntos:
Nivel de conocimiento de la tarea	0 puntos La tarea se limita a encontrar cierta información en Internet.	3 puntos Las tareas requieren del alumnado la búsqueda de información en varias fuentes y su posterior combinación.	6 puntos Las tareas requieren la combinación de múltiples fuentes y/o la síntesis y/o la generalización y/o la toma de posición del alumnado y/o la elaboración de un producto creativo.	

Proceso

Claridad del proceso	0 puntos	2 puntos	4 puntos	Puntos:
	El proceso no se indica claramente y el alumnado encontrará dificultad en saber qué hacer.	Se dan algunas direcciones, pero falta información (orden que debe seguirse, etc.).	Se le indica al alumnado con claridad cada paso que debe dar, de manera que en todo momento sepa lo que debe hacer.	
Calidad del proceso	0 puntos	3 puntos	6 puntos	
	Las actividades tienen poca relación unas con otras y/o con la tarea planteada.	Algunas de las actividades propuestas no se relacionan con claridad con la tarea propuesta o con las otras actividades.	Todas las actividades planteadas están claramente relacionadas entre sí y con la tarea propuesta.	
Riqueza del proceso	0 puntos	1 punto	2 puntos	
	Pocas actividades y excesivamente simples.	Mayor número de actividades y más complejas.	Número de actividades ajustado al tiempo que debe durar el proceso y de complejidad adaptada al nivel del alumnado.	

Temporalización

Adecuación al calendario escolar	0 puntos	2 puntos	5 puntos	Puntos:
	No se contempla el calendario escolar para el desarrollo del proyecto.	Solo se ajustan todas las actividades del proyecto al calendario escolar.	Se tiene en cuenta el desarrollo de todo el proyecto para su temporalización siguiendo el calendario académico.	

Recursos

Importancia y cantidad de recursos	0 puntos	2 puntos	4 puntos	Puntos:
	Los recursos seleccionados no son suficientes para el desarrollo de la tarea o son demasiados y pueden provocar el abandono del alumnado menos capaz.	Hay cierta relación entre los recursos proporcionados y la tarea y actividades solicitadas. Algunos recursos son redundantes.	Hay clara relación entre recursos seleccionados y tarea y actividades propuestas. Cada recurso aporta información diferente y significativa.	

	0 puntos	2 puntos	4 puntos	
Calidad de los recursos seleccionados	Los recursos son insustanciales y no aportan nada que el alumnado no pueda encontrar por medios más cercanos.	Algunos recursos conducen a información significativa que el alumnado no puede encontrar con facilidad por medios más cercanos.	Los recursos aportan información significativa que obligan al alumnado a pensar, además de permitirle acceder a unos contenidos a los que no tiene acceso con facilidad.	

Evaluación

	0 puntos	3 puntos	6 puntos	Puntos:
Claridad de los criterios de evaluación	No se incluyen criterios de evaluación.	Los criterios de evaluación se describen sólo parcialmente.	Los criterios de evaluación se describen claramente mediante una rúbrica. La rúbrica mide con claridad qué deben saber los alumnados y qué deben hacer para realizar la tarea.	

Conclusiones

	0 puntos	3 puntos	5 puntos	Puntos:
Claridad de las conclusiones	No se incluye el apartado de Conclusiones.	Las conclusiones permiten uno o dos de los siguientes aspectos; (1) resumir la experiencia, (2) animar a la reflexión sobre el proceso y (3) generalizar lo que se ha aprendido.	Las conclusiones permiten resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo que se ha aprendido.	

Puntuación total posible: 50

Recomendaciones

Recomendaciones de mejora	
----------------------------------	--

ANEXO 4. ACTIVIDAD 2 (Parte 4) WEBQUEST- DOCUMENTO 1

Nombre y apellidos	
Nombre y apellidos del equipo	
Nombre de la Webquest	
Enlace a la Webquest	
Aspectos que se han mejorado tras el feedback	
Aprendizaje con el desarrollo de la actividad	

ANEXO 5. ACTIVIDAD 2 (Parte 4) WEBQUEST- DOCUMENTO 2

Nombre de la Webquest	
Enlace a la Webquest	
Nombre y apellidos miembro 1	<i>Descripción de su aportación en la creación de la WQ</i>
Nombre y apellidos miembro 2	<i>Descripción de su aportación en la creación de la WQ</i>
Nombre y apellidos miembro 3	<i>Descripción de su aportación en la creación de la WQ</i>
Nombre y apellidos miembro 4	<i>Descripción de su aportación en la creación de la WQ</i>
OBSERVACIONES	
Nombre y apellidos miembro 1	
Nombre y apellidos miembro 2	
Nombre y apellidos miembro 3	
Nombre y apellidos miembro 4	
FIRMAS DE TODO EL EQUIPO	